



Studi Etnografi Suku Baduy: Pengembangan Produk Lokal dan Olahraga Tradisional Terintegrasi Android dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Baduy dan Motivasi Olahraga

Nugrahani Febrina Sari¹, Elsa Ariestika², Hazrina Amni³, Indri Wulandari⁴

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha, Serang, Indonesia^{1,3}

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia²

Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia⁴

E-mail: nugrahanisary@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan zaman dan berkembangnya teknologi mempunyai dampak positif. Aplikasi berbasis android dapat menjadi peluang yang besar dalam mempertahankan keberadaan suatu wilayah salah satunya yaitu masyarakat suku baduy. Tahun 2024 Wisatawan sebanyak 40.153 orang berkunjung ke wilayah suku baduy. Tujuan penelitian ini yaitu pemasaran produk lokal yang ada di suku orang Baduy melalui aplikasi android yang dapat diakses. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dimana pengembangan model adopsi menggunakan model waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Tahap pengujian ini aplikasi android dinilai oleh ahli IT menggunakan uji pengujian blackbox, dan dilakukan uji coba lapangan melalui menanggapi wisatawan dan menanggapi masyarakat lokal adat baduy. Hasil analisis menggunakan kuisioner skala likert dan menanggapi menentukan tingkat Persetujuan terhadap suatu pernyataan dengan memilih pilihan yang tersedia dengan skala 1-5. Hasil persentase sebesar 86,5% melalui kriteria interpretasi skor dari 30 responden yang termasuk dalam kategori sangat baik dan produk tersebut layak digunakan. Peneliti merekomendasikan aplikasi dengan judul yaitu "Baduy Heritage & Traditional Sports" dapat membantu memberikan informasi wisatawan untuk berkunjung ke baduy baik dari sejarah, UMKM produk lokal baduy, hingga memperoleh motivasi olahraga untuk melakukan olahraga tradisional.

Kata Kunci: Produk Lokal, Olahraga Tradisional, Suku Baduy

ABSTRACT

Changes in time and development technology have impact positive. Application android based can become great opportunity in maintain existence something region Wrong the only one that is public ethnic group Baduy. 2024 Tourists as many as 40,153 people visited to region ethnic group Baduy. Purpose study this that is marketing product local people in the Baduy tribe through android applications that can accessible. Method research used that is study and development Where adoption model development using a waterfall model consisting of from stages analysis need, design system, implementation, and testing stage testing this androidapps rated by IT

experts use test testing box black, and done test try field through respond traveler and respond public local customs Baduy. Results analysis use questionnaire scale linkert and respond determine level Agreement to something statement with choose available options with slaka 1-5. Results percentage by 86.5% through criteria interpretation score of the 30 respondents included in category very Good and product the worthy used. Application with title namely " Baduy Heritage & Traditional Sports" can help give information traveler for visit to Baduy Good from history, UMKM products local Baduy, until get motivation sport for do sport traditional.

Keywords: Local Products, Traditional Sports, Baduy Tribe



This is an open-access article distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2021 by the author

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman hingga saat ini menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari, apabila disikapi dengan cara yang positif maka akan menjadi peluang yang besar misalnya, dengan memanfaatkan teknologi (Ifinedo & Kankaanranta, 2021). Teknologi menjadi peluang bahkan bisa menjadi ancaman apabila tidak mampu menyesuaikan diri dan bersikap bijak (Rintaningrum, 2023). Untuk mempersiapkannya mulai dari sumber daya alam, sumber daya manusia yang mampu mengatur dan merevitalisasi (Widyasmoro et al., 2022). Selain itu, juga dalam meningkatkan ekonomi masyarakat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti aplikasi berbasis android (Ariyani et al., 2022). Dalam hal ini, dengan memanfaatkan aplikasi berbasis android dapat menjadi peluang yang besar (Wasana et al., 2023). Khususnya dalam upaya mempertahankan eksistensi suatu wilayah salah satunya yaitu masyarakat suku baduy. Suku baduy merupakan salah satu wilayah yang berada di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten yang hingga saat ini masih mengasingkan diri disekitar pegunungan kendeng, Banten Selatan (Nurlaila et al., 2024). Luas wilayah suku baduy yaitu 5.101,8 hektare dengan kemiringan lereng bukit rata-rata 45 derajat (Kenedy & Deffinika, 2022). Suku baduy memiliki kewenangan adat dari pemerintah dan sangat berpegang teguh pada aturan dan norma adat (Susilawati & Putri, 2023). Menurut perkiraan *World Tourism Organization* tahun 2023, jumlah wisatawan di seluruh dunia akan mencapai 1.018 juta orang, dengan pertumbuhan rata-rata 4,1% per tahun (Diab et al., 2022).

Dengan demikian, dalam upaya pengembangan produk lokal untuk meningkatkan ekonomi masyarakat baduy belum menerapkan aplikasi android untuk wisatawan dan juga pentingnya menjaga eksistensi masyarakat suku baduy

dengan menerapkan olahraga tradisional guna untuk menyenangkan masyarakat setempat juga wisatawan dengan keterampilan bermain dapat mengembangkan potensi baik secara emosional, sosial dan juga kognitif (Eko & Putranto, 2019). Sehingga, masih terbatasnya pengetahuan masyarakat setempat berkaitan dengan pengembangan produk lokal serta olahraga tradisional untuk pengunjung untuk meningkatkan motivasi olahraga.

Berdasarkan observasi awal diperoleh rekapitulasi data kunjungan wisatawan suku baduy menunjukkan jumlah pengunjung baik domestik maupun mancanegara yang hadir sebanyak 40.153 orang pada tahun 2024. Penelitian oleh Faruq et al., (2024) menunjukkan bahwa daya tarik wisatawan ke suku baduy ditinjau dari kehidupan ekonomi masih tergolong rendah dalam membeli produk lokal, wisatawan lebih dominan untuk *explore* budaya baduy. Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan pokok, masyarakat baduy melakukan berbagai kegiatan ekonomi seperti menenun kain dengan peralatan sederhana yang dibuat sendiri, membuat tas dari kulit pohon, dan membuat kerajinan bambu (aseupan, boboko, nyiru) (Dewi et al., 2023). Hal ini menunjukkan, masyarakat baduy dianggap sangat mandiri karena dapat meningkatkan taraf hidup mereka dengan menggunakan hasil pertanian yang dijual kepada pengunjung atau penduduk setempat yang tinggal di dekat dusun baduy. Masyarakat Baduy memiliki karakteristik tersendiri dalam kearifan lokal mereka, terutama dalam pengelolaan lingkungan, yang dapat melindungi dan melestarikan lingkungan. Selain berlibur, pengunjung baduy akan mempelajari adat istiadat baru yang harus mereka ikuti selama di sana dan juga belajar tentang budaya, seni, mengikuti permainan olahraga tradisional, dan cara hidup masyarakat baduy, termasuk bercocok tanam dengan menanam padi dan upaya suku baduy untuk mencapai kemandirian ekonomi. Etnis Baduy Dalam merupakan kelompok etnis yang tertutup dengan budaya dari luar. Etnis Baduy dalam merupakan kelompok etnis yang tertutup dengan budaya dari luar. Selain itu, masyarakat adat baduy membutuhkan uang jika menjual kerajinan tangan seperti kain tenun, dompet, gantungan kunci, selendang, dan gelang, serta buah-buahan seperti kelapa dan minyak sayur buatan tangan. Dengan demikian, pengembangan produk lokal dan olahraga tradisional terintegrasi aplikasi android dapat membantu

meningkatkan ekonomi masyarakat lokal dan juga meningkatkan motivasi olahraga pengunjung yang bisa diakses oleh siapa saja dan dimana saja.

Urgensi penelitian ini yaitu produk lokal yang ada di suku baduy belum diterapkan sebagai upaya pemasaran melalui aplikasi android yang dapat diakses sebagai daya tarik wisatawan. penelitian oleh Zubaidi et al., (2022) menunjukkan bahwa dalam upaya pengembangan produk lokal di desa karangrejo melalui pemasaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan daya tarik dan meningkatkan ekonomi desa karangrejo. Selain itu, olahraga tradisional menjadi eksistensi suku baduy melalui aplikasi android belum diterapkan. Penelitian oleh Irjayanti & Lord (2024) menunjukkan bahwa dengan menghasilkan aplikasi tour guide berbasis android menggunakan bahasa baduy diterjemahkan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris melalui teks dan suara efektif digunakan oleh wisatawan. Melalui aplikasi berbasis android yang berisi konten peningkatan produk lokal masyarakat adat baduy, dan juga olahraga tradisional, mampu memperkuat identitas masyarakat baduy baik dari skala kecil maupun skala besar dalam menciptakan atmosfer wisatawan. Meskipun perekonomian masyarakat adat baduy terbelang mandiri namun, perlu akses informasi yang optimal yang dapat dilihat oleh wisatawan melalui aplikasi android (Mulyani & Haliza, 2021). Untuk itu, perlu adanya inovasi dengan mengembangkan produk lokal masyarakat adat baduy dan olahraga tradisional terintegrasi aplikasi android dalam meningkatkan ekonomi masyarakat adat baduy dan motivasi olahraga.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* yang dimana pemilihan pengembangan model adopsi menggunakan model *waterfall* yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian (Sugiyono, 2019). Pemaparan metode penelitian yang digunakan di bawah ini sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Melalui tahapan analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data dan kebutuhan informasi sesuai kebutuhan perangkat lunak. Melalui observasi dan wawancara melalui angket dari wisatawan yang berkunjung ke suku baduy dan juga masyarakat lokal adat baduy sebagai bentuk pengumpulan data.

2. Desain sistem

Melalui tahap ini desain sistem dibuat untuk memperoleh kebutuhan *hardware* yang diperlukan perangkat lunak dan menggunakan sistem basis data yang berkaitan produk lokal suku baduy dan juga olahraga tradisional.

3. Implementasi. Tahap implementasi ini aplikasi android telah selesai dan siap untuk uji coba. Sampel untuk uji coba yaitu wisatawan pengunjung suku baduy dan masyarakat lokal adat baduy.
4. Pengujian. Melalui tahap pengujian ini aplikasi android dinilai apakah telah memenuhi kriteria atau belum yang dinilai oleh *expert judgment* dari uji ahli IT menggunakan uji *blackbox testing*, dan dilakukan uji coba lapangan melalui responden wisatawan dan responden masyarakat lokal adat baduy menggunakan kuisioner *skala likert* dengan skor penilaian 1-5. Dengan demikian teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

Data yang diperoleh melalui kuisioner skala likert dapat dihitung dan persentase dengan rumus di bawah ini yaitu.

$$P2 = \frac{\sum X}{\sum X_g} \times 100\%$$

Keterangan:

P2 = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban subjek penelitian

$\sum X_g$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = konstanta

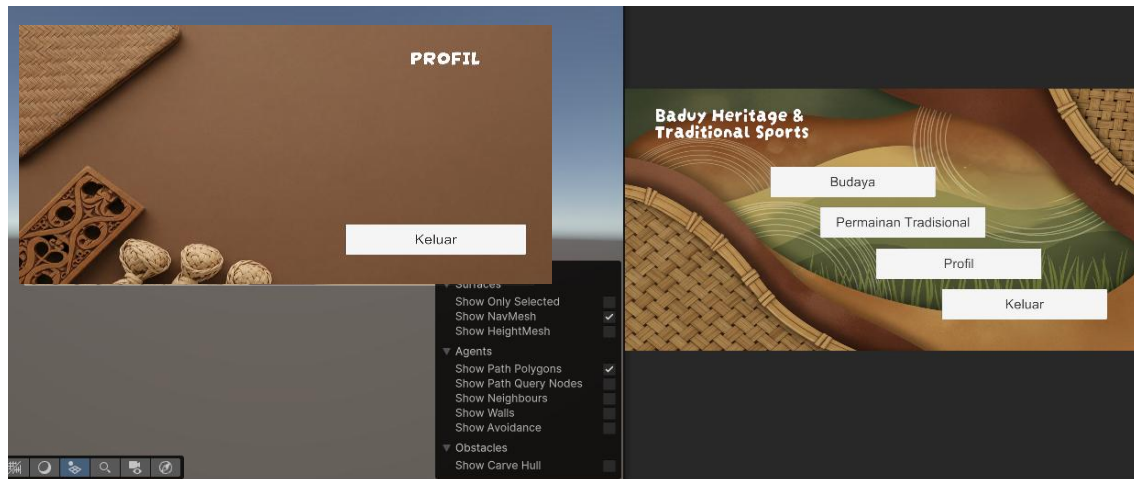
Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase (%)	Kategori	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Layak tidak perlu revisi lagi
61 – 80	Baik	Layak perlu revisi kecil
41 – 60	Cukup baik	Layak di pergunakan namun dengan perbaikan revisi sedang
21 – 40	Kurang baik	Perlu revisi besar
1 – 20	Tidak layak	Tidak dapat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

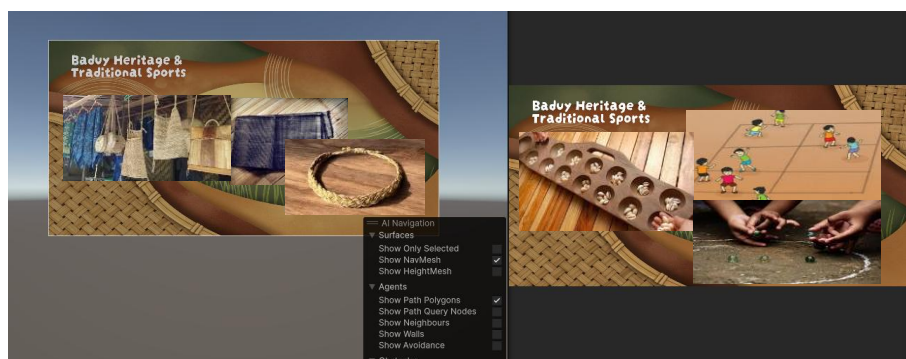
Hasil

Sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu menghasilkan aplikasi berbasis android dengan judul aplikasi yang ada di playstore yaitu “*Baduy Heritage & Traditional Sports*”. Dalam hal tersebut didalamnya menggunakan *use case* pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. *Use Case* Produk Aplikasi *Baduy Heritage & Traditional Sports*

Use case pada gambar 1 di atas merupakan produk aplikasi android yang terdiri dari menu-menu pada aplikasi, memilih menu budaya (baduy) yang didalamnya terdapat sejarah singkat dari suku baduy seperti pakaian adat, produk lokal UMKM baduy seperti kerajinan tangan yang terbuat dari kain tenun, dompet, gantungan kunci, selendang, dan gelang, serta buah-buahan seperti kelapa dan minyak sayur buatan tangan. Selain itu diperoleh menu permainan tradisional yang didalamnya terdiri dari gobag sodor, congklak, gundhu, dan bebenyangan. Di bawah ini gambar produk UMKM baduy sebagai berikut.



Gambar 2. Contoh menu Produk Aplikasi Android

Berdasarkan gambar 2 diatas merupakan contoh menu produk UMKM baduy dan olahraga tradisional yang ada didalam aplikasi android. Di bawah ini merupakan halaman menu utama dalam aplikasi android *Baduy Heritage & Traditional Sports* adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Halaman Utama Aplikasi Android

Halaman utama pada gamba 3 muncul ketika aplikasi dibuka sesuai dengan nama aplikasi yang dibuat. Sesuai dengan produk aplikasi terintegrasi android yang telah dihasilkan maka diperoleh hasil uji coba *blackbox testing* oleh pakar IT menyatakan 100% valid, dan aplikasi berjalan dengan baik. Hasil uji coba tersebut diperoleh pada tabel 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil uji coba *blackbox testing*

Deskripsi	Alur Uji	Output	Perolehan hasil		Kesimpulan
Memilih menu <i>Baduy Heritage & Traditional Sports</i>	Klik tombol aplikasi android pada menu utama	Menampilkan halaman utama menu android	Tampil halaman dan menu pada aplikasi android		Valid
Memilih menu budaya (suku baduy)	Klik tombol menu budaya (suku baduy) dan aplikasi dijalankan	Menampilkan salah satu menu budaya (suku baduy)	Tampilan halaman budaya (suku baduy)		Valid

Memilih menu produk UMKM Baduy	Klik tombol menu produk UMKM Baduy	Menampilkan produk UMKM Baduy	Tampilan halaman produk UMKM Baduy		Valid
Memilih menu permainan tradisional	Menjalankan aplikasi dan klik menu permainan tradisional	Menampilkan menu permainan tradisional	Tampilan halaman permainan tradisional		Valid
Memilih menu profil	Menjalankan aplikasi dan klik menu profil	Menampilkan menu profil	Tampilan halaman profil		Valid
Memilih menu keluar	Menjalankan aplikasi dan klik menu keluar	Menampilkan menu keluar	Tampilan halaman keluar		Valid

Setelah dilakukan hasil uji coba *blackbox testing*, selanjutnya pengujian yang hasil analisis menggunakan kuisisioner skala likert dan responden menentukan tingkat persetujuan terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Kuisisioner ini disediakan lima pilihan skala dengan format seperti 1. Sangat Setuju (SS), 2. Setuju (S), 3. Netral (N), 4. Tidak Setuju (TS), dan 5. Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut ini merupakan responden wisatawan dan responden masyarakat lokal adat baduy pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Kuisisioner Penelitian *Skala Likert*

No.	Pertanyaan	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase
1	Apakah tampilan dalam aplikasi menarik?	43	50	86%

2	Apakah setiap menu dalam aplikasi berjalan dengan baik?	44	50	88%
3	Apakah materi yang sudah diterapkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan wisatawan?	48	50	96%
4	Apakah aplikasi mampu mempermudah wisatawan?	48	50	96%
5	Apakah aplikasi membantu minat wisatawan dan warga lokal?	41	50	82%
6	Apakah aplikasi ini mudah dipahami oleh warga lokal / wisatawan?	45	50	90%
7	Apakah wisatawan / warga lokal tertarik dengan aplikasi ini	41	50	82%
8	Apakah penggunaan aplikasi ini cocok sebagai media <i>tourism</i> ?	40	50	80%
9	Apakah isi dalam aplikasi jelas?	39	50	79%
10	Apakah aplikasi membantu wisatawan / warga lokal?	43	50	86%
Jumlah		432	500	86,5%

Pada tabel 3 diatas hasil uji kelayakan dilapangan melalui wisatawan baduy menunjukkan bahwa aplikasi android *Baduy Heritage & Traditional Sports* diperoleh hasil persentase sebesar 86,5% melalui kriteria interpretasi skor dari 30 responden

yang termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya, produk tersebut layak digunakan.

Pembahasan

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk wisatawan dan masyarakat warga lokal baduy sesuai dengan hasil penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi android *Baduy Heritage & Traditional Sports*. Masuknya aplikasi android memberikan jalan untuk hal positif yang menjadi kebiasaan baru masyarakat Baduy dan wisatawan terkait hubungannya dengan tersambungannya penggunaan aplikasi android ini, di antaranya: (1) Baduy sebagai destinasi pariwisata semakin mudah ditemukan kontennya di internet; (2) Hasil kreativitas Baduy dalam bentuk souvenir dan tenun dan UMKM lainnya makin mudah diakses oleh pasar, bahkan pembayaran digital sudah masuk untuk mempermudah transaksi; (3) Masyarakat Baduy yang tersambung ke internet terpapar informasi global dengan mudah.

Selain itu berkaitan dengan UMKM produk lokal baduy para wisatawan menjadikan motivasi olahraga dalam berkunjung ke baduy dengan menggunakan olahraga tradisional didalam aplikasi tersebut. Meskipun, suku Baduy secara adat tidak mengenal permainan tradisional namun, diakui bahwa anak-anak mereka dan remaja juga bermain permainan tradisional di kala senggang. Secara adat suku Baduy hanya mengenal belajar dari aktivitas yang dilakukan oleh orangtua mereka. Bagi anak laki-laki, mereka belajar dalam berladang, berburu dan aktivitas harian yang dilakukan oleh dan dengan sang ayah, sementara bagi anak perempuan, mereka membantu orangtua dalam bertenun, memasak dan aktivitas harian yang dilakukan oleh dan dengan sang ibu (Dewi et al., 2023). Lalu permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu: (1) Permainan untuk bermain, dilakukan untuk rekreasi dan mengisi waktu senggang; dan (2) Permainan untuk bertanding, dilakukan untuk berkompetisi dan sportivitas, yang selanjutnya penulis sebutkan sebagai “permainan tradisional umum” (Haka et al., 2024).

Sementara fakta di lapangan, peneliti menemukan bahwa masyarakat Baduy tidak mengenal permainan tradisional seperti yang secara umum ada dan disebutkan pada teori folklor. Permainan yang ada adalah pendidikan keterampilan yang diajarkan dari orangtua secara turun-temurun untuk keberlangsungan hidup generasi selanjutnya. Temuan penulis ini diperkuat oleh literatur penelitian

Supriyanto et al., (2022) pada lokasi penelitian Baduy Dalam dan Baduy Luar, yang selanjutnya penulis sebutkan sebagai “permainan tradisional khusus” Fakta tambahan, bahwasanya pada saat observasi penulis mendapati seorang anak bermain permainan kolecer. Anak ini berlari kencang kesana-kemari sambil memutar mainan kolecer kecil yang dia bawa, sehingga baling-baling kolecer berputar dan berbunyi. Penulis mencoba mengkonfirmasi kepada masyarakat setempat perihal permainan tersebut, disampaikan bahwasanya kolecer masih dimainkan sebagai mainan anak-anak, remaja dan bahkan dewasa. Kolecer dimainkan anak remaja dan dewasa pada saat musim kemarau dan menjelang musim penghujan memang pada saat tersebut angin bertiup dengan kencang. Pada musim tersebut banyak kolecer yang bertengger di ujung kanopi pohon-pohon, maupun di samping rumah.

Selain itu temuan penelitian oleh Mutaqien et al., (2022) menunjukkan bahwa proses modernisasi berdampak pada kehidupan masyarakat Baduy, yang meliputi penduduk Baduy Dalam dan Baduy Luar. Lebih lanjut, kehadiran penggerak perubahan, seperti modernisasi, telah menyebabkan transformasi dan adaptasi bertahap dalam masyarakat Baduy. Transformasi ini bertujuan untuk menyelaraskan praktik tradisional dan budaya mereka dengan perubahan sosial yang lebih luas. Sebaliknya, masyarakat Baduy, yang sengaja memisahkan diri dari modernisasi, hanya mengikuti praktik adat Baduy yang telah diwariskan turun-temurun. Sedangkan penelitian lain oleh Ngulwiyah et al., (2022) menunjukkan adanya kemajuan di sektor pariwisata, termasuk pengembangan objek wisata dan fasilitas pendukungnya. Dampak pariwisata terhadap masyarakat Baduy di Desa Kanekes mencakup dampak positif dan negatif. Implikasi dari pengembangan pariwisata mencakup berbagai dimensi, termasuk unsur sosial budaya, ekonomi, dan ekologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk lokal dan olahraga tradisional terintegrasi android dalam meningkatkan ekonomi masyarakat baduy dan motivasi olahraga layak digunakan berdasarkan kusioner yang diisi oleh responden. Sehingga aplikasi dengan judul yaitu “*Baduy Heritage & Traditional Sports*” dapat membantu memberikan informasi

wisatawan untuk berkunjung ke baduy baik dari sejarah, UMKM produk lokal baduy, hingga memperoleh motivasi olahraga untuk melakukan olahraga tradisional.

Dengan adanya hasil penelitian ini, diperlukan penyebarluasan dan pemerataan inovasi dalam aplikasi wisata khususnya yang berkaitan dengan baduy. Mengingat, masih terbatasnya informasi diinternet terkait berkunjung atau berwisata ke baduy. Kedepannya, dengan aplikasi android ini menjadi landasan untuk mempermudah akses dan informasi yang lebih komprehensif.

ACKNOWLEDGMENT

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan Tinggi Sains dan Teknologi atas program hibah penelitian Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) melalui web BIMA dan dukungan pembiayaan yang telah terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada LLDIKTI Wilayah IV serta Universitas Primagraha, Banten atas arahan, fasilitasi, dan dukungan administratif selama proses penelitian. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada masyarakat baduy serta wisatawan pengunjung yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, A. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>
- Dewi, L. M., Karyaningsih, D., Fachriyah, E., Andini, A. G. A., & Pramudita, R. (2023). Pelestarian Bahasa Baduy Sebagai Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Tour Guide Berbasis Android. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 19(2), 378–389. <https://doi.org/10.25134/fon.v19i2.8578>
- Diab, A. L., Pabbajah, M., Nurina Widyanti, R., Muthalib, L. M., & Fajar Widyatmoko, W. (2022). Accommodation of local wisdom in conflict resolution of Indonesia's urban society. *Cogent Social Sciences*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2022.2153413>
- Eko, B. S., & Putranto, H. (2019). The Role of Intercultural Competence and Local

- Wisdom in Building Intercultural and Inter-religious Tolerance. *Journal of Intercultural Communication Research*, 48(4), 341–369.
<https://doi.org/10.1080/17475759.2019.1639535>
- Faruq, A. R., Falah, M. D., Nugraha, N. S., Kehutanan, P. S., Kehutanan, F., & Yogyakarta, I. (2024). Strategi Pengembangan Ekowisata Suku Baduy terhadap Kesejahteraan Masyarakat Suku Baduy. *AGROFORETECH*, 2(2).
- Haka, N. B., Pamungkas, M. F., Masya, H., Rakhmawati, I., & Hidayah, N. (2024). Desain, Development, and Evaluation of Biology E-Modules Website Based on Local Wisdom of the Baduy Tribe: Strengthening Pancasila Student Profiles on Ecosystem Material. *E3S Web of Conferences*, 482.
<https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448205005>
- Ifinedo, E., & Kankaanranta, M. (2021). Understanding the influence of context in technology integration from teacher educators' perspective. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(2), 201–215.
<https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1867231>
- Iriyanti, M., & Lord, L. (2024). Operating a business with local wisdom: a grounded research of women in the creative industry. *Cogent Business and Management*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2392047>
- Kenedy, B. A., & Deffinika, I. (2022). Environmental Adaptation of Indigenous People: Baduy Tribe's Local Wisdom in Environmental Management. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1066(1).
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/1066/1/012017>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analysis of the Development of Science and Technology (Science) in Education. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Mutaqien, N. F., Pujaastawa, I. B. G., & Suwena, I. W. (2022). Baduy Dalam Sentuhan Pariwisata: Studi Antropologi Tentang Perkembangan Pariwisata di Desa Kanekes dan Implikasinya. *Sunari Penjor: Journal of Anthropology*, 5(2), 69.
<https://doi.org/10.24843/sp.2021.v5.i02.p03>
- Ngulwiyah, I., Ilmiah, W., & Sujannah, N. (2022). Nilai-Nilai Karakter Dibalik Perkembangan Geohistoris, Sejarah dan Pra Aksara Hingga Islam di Banten. *JAWARA*, 8(1), 131–140.

- <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/index>
- Nurlaila, A., Nugraha, R. A., Sulaeman, Y., Mustakim, U. S., Jannah, R., Aerudin, M., & Rohmah, N. S. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Bentuk Eksistensi Budaya Warga Masyarakat Baduy Luar. *Jurnal PKM Serumpun Mengabdi*, 1(2), 52–57.
- Rintaningrum, R. (2023). Technology integration in English language teaching and learning: Benefits and challenges. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2164690>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, B., Gunawijaya, J., & Nurbaeti, N. (2022). Eksistensi dan Keberlanjutan Budaya Baduy Luar Berbasis Permainan Tradisional. *Populis : Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(2), 316–331. <https://doi.org/10.47313/pjsh.v7i2.1837>
- Susilawati, E., & Putri. (2023). Tourism communication and local wisdom of the baduy tribe. *International Journal of Politics and Sociology Research*, 11(2), 254–257. <https://doi.org/10.1088/254-257/1066/11/2023>
- Wasana, B. A., Rahayu, T., & Kusuma, D. W. Y. (2023). Analisis Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru Pjok Pasca Pandemi Covid-19. *Sporta Saintika*, 8(2), 188–208. <https://doi.org/10.24036/sporta.v8i2.346>
- Widyasmoro, W., Suwarno, I., Surahmat, I., & ... (2022). Dissemination of technology utilization of FM community radio as a means to support teaching learning activities for students during the covid-19 pandemic. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Indonesia*, 2(1), 31–38.
- Zubaidi, A., Maharani, S. D., & Sairah, A. R. (2022). Kearifan Lokal Desa Wisata Karangrejo untuk Memperkuat Ketahanan Ekonomi Berbasis Android. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(3), 227–234. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i3.51818>